GAME-X ESPECIAL

MORTAL 4 KOMBAT

OFICIAL

TRAMA

© 1998 Mortal Combat ®
Marca registrada da Midway Manufacturing Company
Todos os direitos reservados; Usado Sob Licença

Game-X Especial nº 13 · R$ 3,90
7 897780 504261
Mortal Kombat em 2 edições · 1ª

SEGREDOS DO KOMBATE

OFICIAL MORTAL 4 KOMBAT

SEGREDOS DO KOMBATE

Índice

Kombates Básicos 3
Movimentos Básicos
Técnicas de Kombate 4

Cage 7

Fujyn 13

Jarek 19

Jax 25

Kai 31

Liu Kang 37

Quan Chi 43

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

REDAÇÃO

Editor Executivo
Darius Roos

Direção de Arte
Roberto Avelino

Diagramação
Márcia M. S. Braga

Produtor Gráfico
Álvaro Correa

Assitente de Produção
Íris Vianna
Mauricélio F. Paiva

Scanner
Edilson Gedo Cavalheiro
Wagner Fernandes Nunes

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Diretor
Ruy Pereira

Assinaturas e números atrasados
Tel.: (011) 829-0591 / 829-0264

Especial Game-X é uma publicação
da Trama Editorial Ltda.
Administração, redação, Assinaturas
e Publicidade:
R. Comendador Miguel Calfat, 421
04508-010 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 829-1159 / Fax: 829-2266

NOSSAS PUBLICAÇÕES:
GAME-X - Videogames e PC
ESPECIAL GAME-X - Videogames e PC
DRAGÃO BRASIL - RPG e Card Games
SÓ AVENTURAS - Aventuras para RPGs
MÃE, você e seu filho - Feminina
GRAVIDEZ, passos a passo - Feminina
GUITAR PLAYER - Musical
TEENTAÇÃO - Juvenil
TEENTAÇÃO ESPECIAL - Juvenil

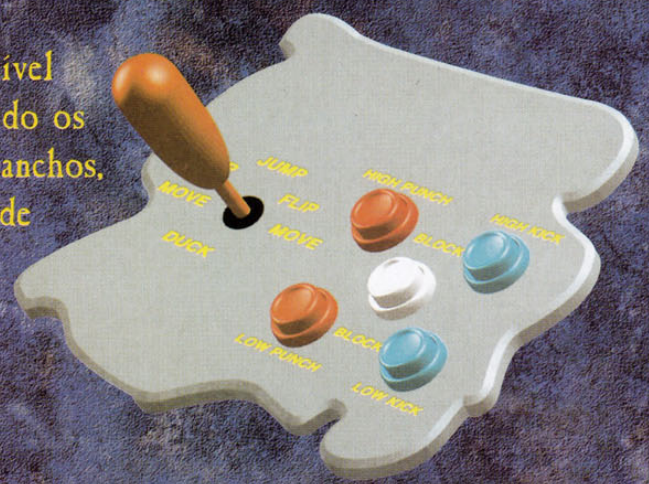
Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

© 1998 Mortal Combat ®
Marca registrada da Midway Manufacturing Company.
Todos os direitos reservados; Usado Sob Licença.

© 1998 Trama Editorial. Todos os direitos reservados.
Duplicação não autorizada é estritamente proibida.

BASE DO KOMBATE

O propósito desta seção é prepará-lo da melhor forma possível para seus "encontros" em Mortal Kombat 4, mostrando os momentos certos para aplicar as técnicas com voadoras, ganchos, arremessos e socos em geral - SEMPRE com a finalidade de aperfeiçoar suas habilidades e chegar ao "climax" com os fabulosos "Combos". Então, vamos deixar o bate-papo de lado e partir para os treinos!



Movimentos Básicos

High Punch
SA

Pressione o botão "High Punch" (SA) sem usar o controle. Acertando o inimigo na cabeça.

Low Punch
SB

Pressione o botão "Low Punch" (SB) sem usar o controle. Acertando o inimigo no abdômen.

High Kick
CA

Pressione o botão "High Kick" (CA) sem usar o controle. Acertando o inimigo na cabeça.

Low Kick
CB

Pressione o botão "Low Kick" (CB) sem usar o controle. Acertando o inimigo na cabeça.

Jumping High Punch
SA (no ar)

No ar, durante um pulo, pressione o botão "High Punch" (SA) sem usar o controle. Esse tipo de técnica é usada para iniciar um "Combo".

Jumping Low Punch
SB (no ar)

No ar, durante um pulo, pressione o botão "Low Punch" (SB) sem usar o controle. Esse tipo de técnica é usada para nocautear o inimigo, lançando-o ao chão.

Jumping High Kick
CA (no ar)

No ar, durante um pulo, pressione o botão "High Kick" (CA) sem usar o controle. Esse tipo de técnica é usada manter os inimigos "fora do ar" - use-a para finalizar as investidas aéreas dos inimigos.

Jumping Low Kick
CB (no ar)

No ar, durante um pulo, pressione o botão "Low Kick" (CB) sem usar o controle. Esse tipo de técnica é usada para cair rapidamente sobre o inimigo - tembem é um ótimo golpe para as disputas aéreas por quase SEMPRE sair vitorioso.

Técnicas de Kombate

Uppercut
↓+SA
Pressione o botão "High Punch" (SA) enquanto segura o controle para baixo (↓).

Dunking Low Punch
↓+SB
Pressione o botão "Low Punch" (SB) enquanto segura o controle para baixo (↓).

Low Mid Kick
↓+HK
Pressione o botão "High Kick" (CA) enquanto segura o controle para baixo (↓).

Jab Kick
↓+CB
Pressione o botão "Low Kick" (CB) enquanto segura o controle para baixo (↓).

Roundhouse Kick
←+CA
De pé, pressione o botão "High Kick" (CA) enquanto segura o controle para trás (←).

Sweep
←+CB
De pé, pressione o botão "Low Kick" (CB) enquanto segura o controle para trás (←).

Throw
SB (perto)
De pé, próximo ao inimigo, pressione o botão "Low Punch" (SB).

Breaker
CB (perto)
De pé, próximo ao inimigo, pressione o botão "Low Kick" (CB).

Uppercuts
(Ganchos)

Para realizar "Uppercuts" eficientes o tempo para acioná-los é essencial - um verdadeiro caminho para o sucesso. Quando o inimigo estiver pulando sobre você, espere até que o oponente chegue ao ponto mais alto de seu pulo e, só então, faça o movimento do "Uppercut", metendo um gancho no safado! No caso de acertar o adversário com facilidade, será possível ainda atingi-lo com um soco ou chute... mas lembre-se que apenas quando conseguir o tempo perfeito para realizar o "Uppercut".

Jump Kicks
(Voadoras)

Os "Jump Kicks" são a base para os ataques e defesas aéreas em Mortal Kombat. Então, dominando as voadoras, finalmente seu caminho para seu um mestre nos "Kombates" estará aberto.

Primeiro: SEMPRE procure usar voadoras usando o "High Kick", pois será mais fácil dar seqüência ao golpe e aplicar um "Combo".

Segundo: NUNCA pule sobre um oponente usando o "Low Punch", pois nesse caso o adversário poderá atingi-lo facilmente com um gancho.

Terceiro: Após pular e aplicar a voadora, procure emendar outro ataque enquanto estiver no ar. Feito isso, reduzem-se suas chances de ser atingido pelo inimigo enquanto estiver no ar.

Throwing
(Arremessos)

Como em todos os jogos da série Mortal Kombat os arremessos são parte importante tanto nas técnicas ofensivas quanto defensivas - aprenda então as técnicas de um bom arremessador.

Primeiro: Procure tirar a atenção do adversário aplicando uma série de socos no rosto e abdomen e, quando o oponente estiver meio confuso, aproxime-se para agarrá-lo e arremessá-lo ao chão.

Segundo: Enquanto estiver realizando qualquer ataque rasteiro (especiais, socos ou chutes), caso ele permaneça na posição de defesa, aproxime-se rapidamente e jogue-o no chão, quebrando sua barreira defensiva.

Terceiro: Alguns inimigos atacados constantemente por voadoras tem a tendência de defender-se SEMPRE que alguém pula sobre eles. Quando isso ocorrer há uma grande chance para se agarrar o oponente. Aproveite!

Quarto: Após realizar um "Breaker" e afastar o oponente, tente correr em direção ao oponente e repetir o golpe. Usando essa técnica com agilidade alguns oponentes podem levar 2 ou 3 acertos.

Punching Out Of The Air
(Socando no Ar)

A arte de se atacar um oponente enquanto o sacana está no ar é uma técnica obtida apenas depois de MUITA prática. No entanto, apesar das dificuldades, como TODOS os corpos dos lutadores são parecidos, NÃO serão necessárias grandes variações de um personagem para outro.Pra acertar o oponente durante o pulo, espere até que o adversário atinja o ponto mais alto do salto e, então, tente atingi-lo com um soco enquanto o oponente desfere uma voadora. Caso seu golpe seja aplicado no momento exato, por incrível que pareça, a voadora adversária será anulada e o seu ataque de soco atingirá o oponente - deixando-o aberto para aplicar um "Combo" na seqüência.

Breakers
(Quebra-Ossos)

Esses movimentos são exclusivos da versão Mortal Kombat 4. Nesses golpes agarra-se o oponente e aplica-se um ataque ferrado que quebra algum osso do adversário, deixando-o imobilizado por alguns instantes.Use as mesmas técnicas do "Throwing" para aproximar-se dos inimigos e aplicar os "Breakers".

Combo Training
(Treino de "Combos")

Começar um "Combo" pode parecer simples e fácil mas, no entanto, para entender o sistema de golpes em seqüência e aplicar vários golpes seguidos é necessária MUITA habilidade e treino.

Primeiro: Pra iniciar sua carreira no "Combo System", aproxime-se do oponente e aperte "High Punch" (HP), imediatamente dê um "High Kick" (HK) e siga com um "Uppercut" (è+HP) - efetuando um "3-Hit Combo".Segundo: Geralmente, quando os movimentos de "Combos" aparecem em revistas, jornais, páginas da Internet ou qualquer outro tipo de publicação eles apresentam uma forma mais reduzida e, por exemplo, o "3-Hit Combo" mostrado acima ficaria assim: HP, HK, è+HP.Terceiro: Experimentar emendar golpes diferentes é a chave do sucesso. Procure fazer aproximações com voadoras, corridas, chutes, socos, variando a altura de seus ataques e tudo mais - lembre-se que TODOS os movimentos precisam ser apertados rapidamente e imediatamente após a aplicação dos golpes no adversário.Quarto: Há "Combos" que podem ser iniciados ou aplicados enquanto o inimigo está no ar. No entanto esses "Combos" parecem "Bugs" (defeitos) do jogo. Geralmente, para aplicá-los, é preciso bater no adversário, jogando-o para o alto e correr para alcançá-lo antes de cair no chão, acertando-o com mais ataques... quando você dominar a técnica desses "Combos" aéreos finalmente poderá ter a certeza de que está preparado para controlar o personagem em questão.

Fatality Training

(Treino de "Fatalities")

Sem sombra de dúvida as fatalidades são a melhor parte de toda a série Mortal Kombat - com eles o vitorioso pode finalizar com seu adversário fazendo ataques incríveis que vão desde decapitações até descargas elétricas chocantes... demais!

Para a execução dos "Fatalities" é preciso entender alguns conceitos:

1º: Sem usar truques só é possível acioná-los no último "Round", após arrancar TODA a energia do adversário, após aparecer a mensagem "Finish Him" ou "Finish Her".

2º: Os comandos para se acionar os "Fatalities" devem ser feitos de maneira bem definida e com bastante velocidade.

3º: Alguns "Fatalities" só podem ser acionados à distâncias específicas do adversário e seus movimentos NÃO fazem efeito quando o jogador desrespeita essas medidas.

4º: Existem 4 distâncias básicas para executar os movimentos dos "Fatalities". Veja agora quais são e, depois, quando for executar o movimento do personagem, lembre-se de respeitar as medidas.

- "Next" (encostado): encostado ao inimigo.
- "Sweep" (dentro do alcance): dentro do alcance dos golpes normais.
- "Outside Sweep" (fora do alcance): fora do alcance dos golpes normais.
- "Two Steps Away" (2 passos): a 2 passos de distância do inimigo.

Johnny CAGE

Enredo

Após a derrota Shao Kan a alma de Johnny Cage foi libertada para um ponto mais alto e, do paraíso, ficou observando seus companheiros até se engajar na batalha contra Shinnok, depois de convencer os deuses da sabedoria.

Cage também procurou por Rayden procurando ajuda para restaurar sua alma e então voltar à batalha de Liu Kang contra o mal. Agora, mais uma vez, o astro de Hollywood está pronto para salvar a Terra ao lado dos outros humanos.

Trocar Cor

Segure START e aperte SB+CB+CR

Arma
Espada

Nota Geral
5.57

Naturalidade: Venice, Califórnia.
Gosta: Dele mesmo.
Detesta: Perdedores.
Comida Favorita: Tiras de filé de Nova Iorque

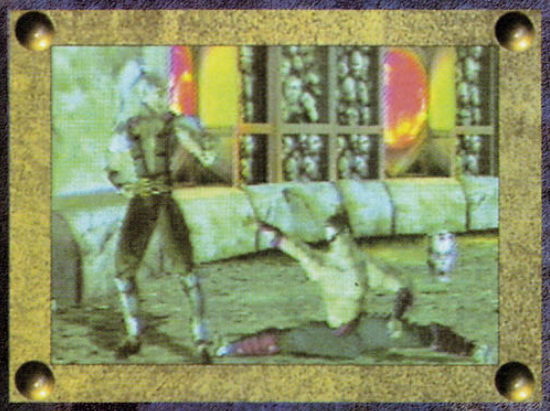
Biografia

Cage é um dos lutadores originais da série Mortal Kombat. Participou das versões 1, 2 e ficou fora do 3º capítulo (pois havia sido morto no final da 2ª aventura). Agora, renascido das cinzas, Cage usa sua fúria para lutar ao lado dos companheiros Liu Kang, Rayden e Sonya.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

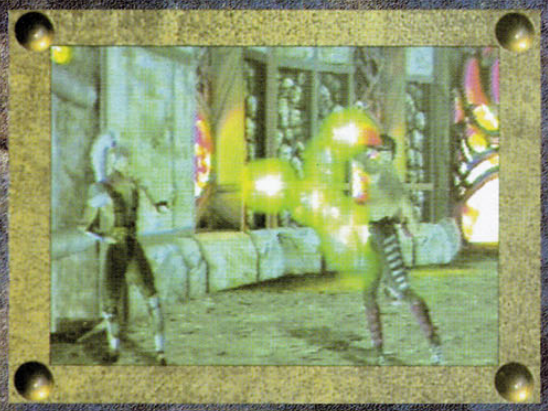
Shadow Kick

← → CB



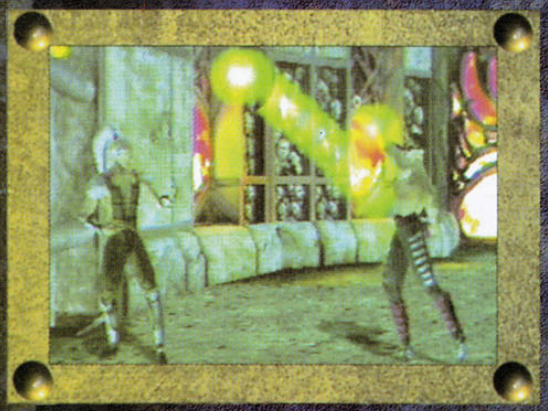
Nut Punk

BL + SB



Low Fireball

↓ ↙ ← SB



High Fireball

↓ ↘ → SA

Shadow Upper Cut

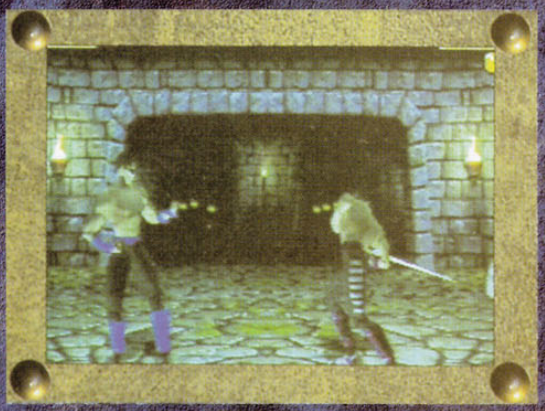
← ↓ ← SA

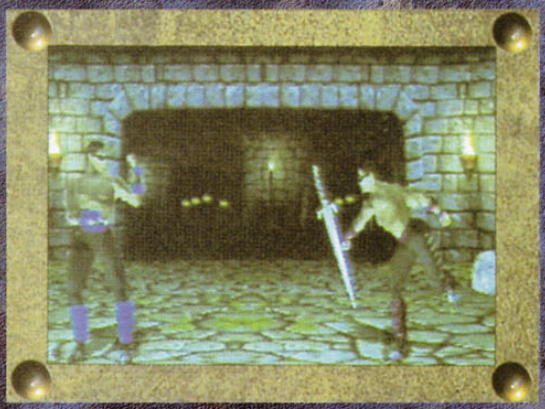
Cage

ARMA: espada

Draw Weapon

→ ↓ → CB





Throw Weapon at Enemy

→ ↓ → CB

Spinning Sword

↓ SB (secure SB para continuar)

Overhead Slash

← SA

Uppercut Slash

← SB

Strong Cross Slash

SA

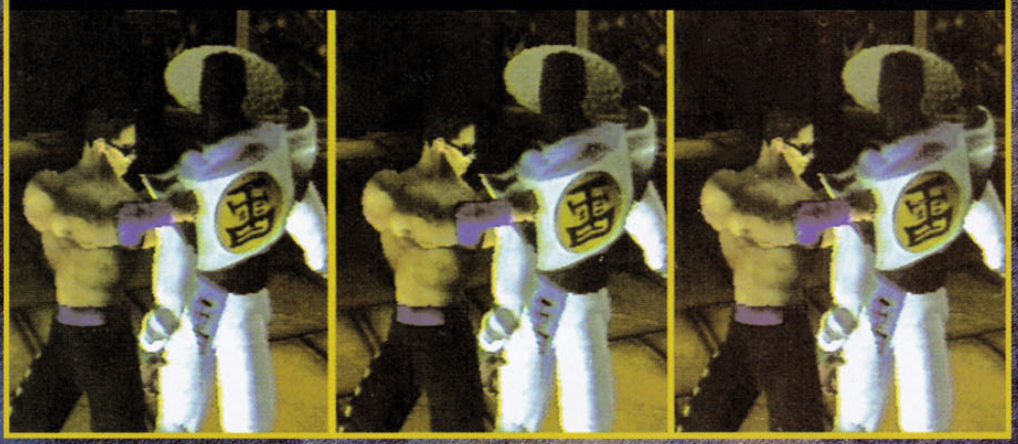
Weak Cross Slash

SB

FATALITIES

Fan Level

↓ → → CA



Torso Rip

→ ← ↓ ↓ CA

Cage

COMBOS

WEAPON COMBOS

Max Damage 5 Hits, 42%: SA, CA, CA ➡ ⬇ ➡ CB, ⬅ + SB

3 Hits, 22%: SA, CA, ➡ ⬇ ➡ CB

3 Hits, 32%: CA, CA, ⬅ + SB

AIR COMBOS

(Jogador precisa socar o adversário no ar pra iniciar os movimentos)

3 Hits, 18%: SA, pulando CA, ⬅ ➡ CB

3 Hits, 17%: SA, pulando CA, ⬇ ↙ ⬅ SB

GROUND COMBOS

Max Damage 6 Hits, 41%: SA, Pule com CA, SA, CA, ⬇ + SA, SA, ⬅ ➡ CB

6 Hits, 38%: SA, CA, ⬇ + SA, ⬅ ⬇ ⬅ SA

Estratégias

Contra Jogadores

Cage é um dos melhores personagens do jogo, possuindo um arsenal de golpes extremamente forte. A agressividade é um dos pontos fortes de Johnny Cage, principalmente com seus golpes "Shadow Kick" e "Shadow Uppercut" - use-os bastante, mas tome cuidado pois, quando esses golpes NÃO acertam o oponente Cage fica aberto para levar um gancho na orelha.

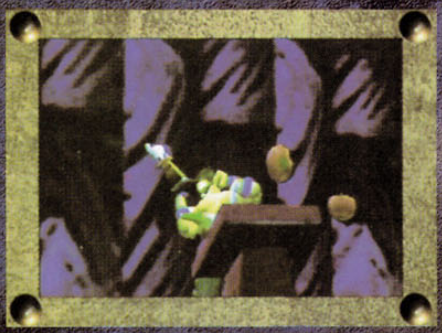
Apesar de sua grande força no ataque, Cage é um personagem mais defensivo e tem mais vantagens nos combates corpo-a-corpo (troca de magias NÃO é vantagem pra ele).

Contra Computador

Agora Johnny Cage precisa ser extremamente agressivo. Procure dar pulos em direao ao seu oponente, acertando-o com socos na cabeça e desferindo alguns "Combos" - esse é o segredo do sucesso desse personagem.

Finais

(Sons de aplausos ANIMAIS)
Uau! Eu não sei o que dizer! Eu acho que posso começar falando com todos meus fãs lá fora!
(Sons de aplausos normais)
Mas isso já é frescura mais que suficiente. Eu queria que gostaria de algo mais real aqui, né? Quando eu terei uma competição de verdade?
(Silêncio repentino na platéia)
Vamos lá! Não fiquem em silêncio agora! Onde estão todos os aplausos?
(Vaias da multidão)
Ei! Esperem um minuto!
(Sons de Johnny Cage sendo vaiado e jogado pra fora da arena)



FUJIN

Trocar Cor:

Segure START e aperte SB+SA+CA

Arma: Arco e Flecha

Nota Geral

5.93

Enredo

Fujin é o Deus do Vento e se aliou à Raiden como um dos últimos deuses sobreviventes da Terra. Seus companheiros foram mortos durante a batalha entre as forças de Shinnok e os Deuses do Universo. Agora, preparando-se para aquela que deve ser sua última batalha entre as Forças da Luz e as Forças de Shinnok, parece que o Deus do Vento terá sua hora da vingança.

Naturalidade: Desconhecida.
Gosta: Correntes de vento, Rayden.
Detesta: Todos que NÃO gostarem de Rayden.
Comida Favorita: Pão-de-ló.

Biografia

A primeira aparição de Fujin na série Mortal Kombat se deu em "Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero" - fazendo o papel de Deus do Vento e irmão do poderoso Rayden. Agora, em Mortal Kombat 4, Fujin entra nas batalhas para ajudar seu irmão.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

LIFT

→ ↓ → SA

WHIRLWIND SPIN

→ ↓ SB (SEGURAR SB)

SLAM AFTER LIFT

← → ↓ CB

KNEE DASH

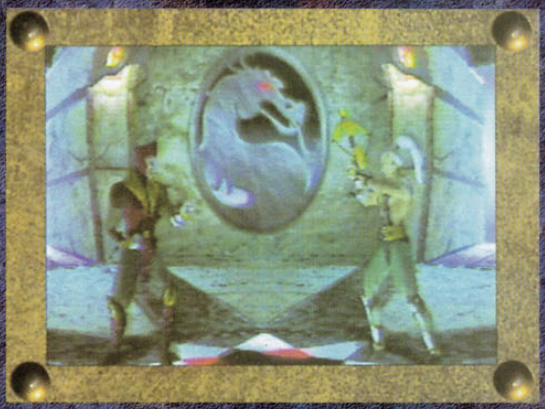
↓ ↘ → CA

Fujin

ARMA: Arco e Flecha

Draw Weapon

← ← SB

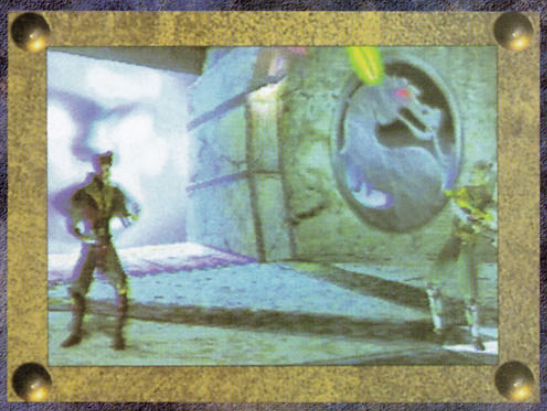


Throw Weapon at Enemy

← ← SB

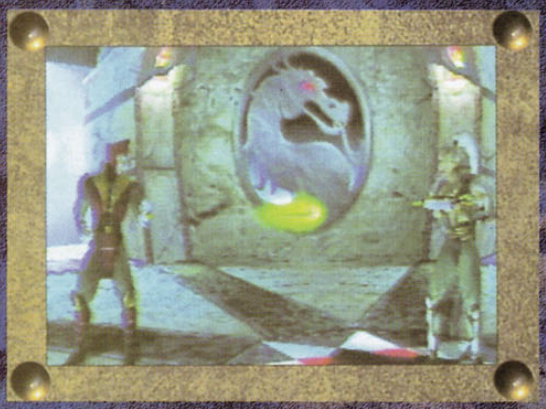
Shoot Upward

SA



Shoot Straight

SB



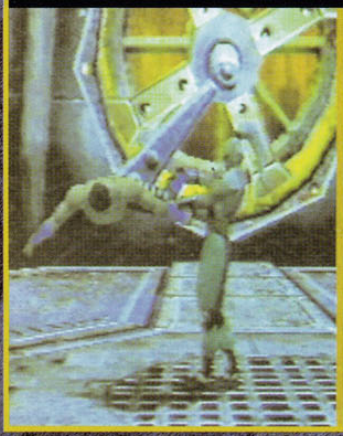
Shoot Downward

← SB

FATALITIES

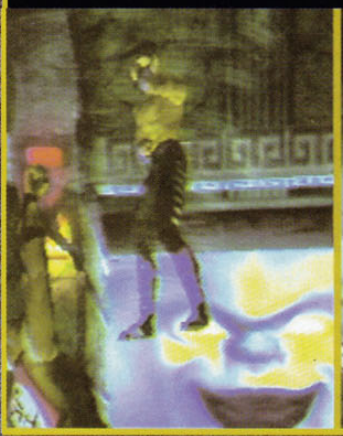
Fan Level

↓ ↓ ↓ CA



Lift and Shoot

BL + CR (7x rapidamente na distância de um golpe)



Fujin

COMBOS

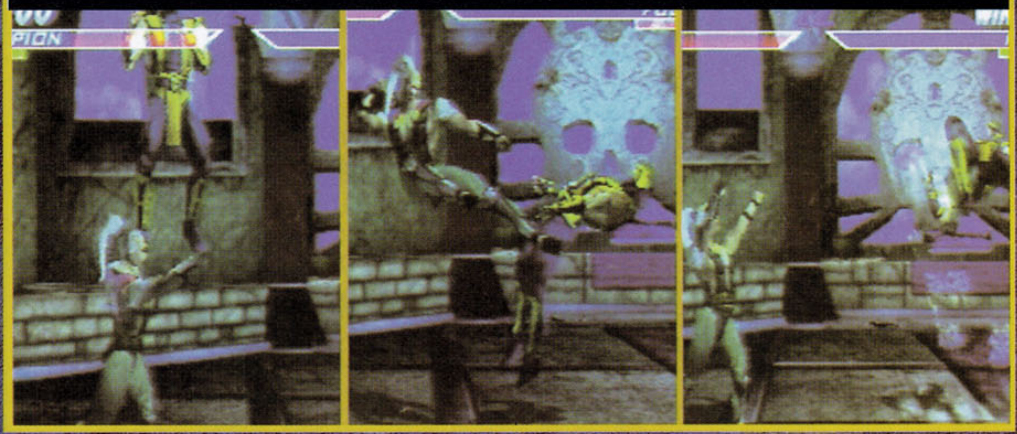
WEAPON COMBO

3 Hits, 13%: SA, CA, ← ← SB

AIR COMBO

(O jogador precisa socar o adversário no ar para iniciar os movimentos)

6 Hits, 36%: Punch, Spear Kick, Lift, Slam, CA, Knee

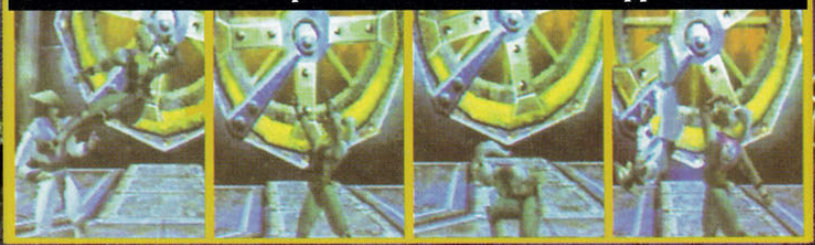


GROUND COMBOS

Max Damage 5 Hits, 44%: Air Spin, Spear Kick, Lift, Slam, Punch Knee

6 Hits, 36%: CA, CA, Lift, Slam, CA, Knee

4 Hits, 29%: Spear Kick, Lift, Slam, Uppercut



Estratégias

Contra Jogadores

Um dos melhores golpes de Fujin é o "Lift" - sem dúvida uma de suas melhores assistências, mesmo quando bloqueado. Pode-se usar esse tipo de golpe o tempo todo. Por exemplo, quando um inimigo pular sobre você, soque-o no ar e dê um "Lift" logo em seguida. Já o movimento "Spinning Wind tambem é bom em "Combos", mas é um tanto fraco. Além disso, quando o golpe é bloqueado, deixa o lutadores vulnerável à ataques inimigos e inclusive seqüências de golpes adversárias.
Outra ótima chance de Fujin é obtida com o uso correto do "Crossbow". Essa arma permite a você ataques à distância do inimigo, tomando TOTAL controle da situação. Seus tiros NÃO são apenas em linha reta pra frente, mas também nas diagonais para cima ou para baixo, tornando-se uma arma SEMPRE eficaz contra os adversários. Ah! Lembre-se também que é possível usar a lâmina em TODOS os tipos de "Combos".

Contra Computador

Contra o computador o uso correto do Spinning Wind se torna quase um "Dom". É preciso ter certeza de que o ataque acertará o inimigo pois, em caso contrário, seu destino será levar uma surra memorável. Aplicar o "Lift" após alguns golpes é ótima opção, permitindo a queda dos inimigos com mais freqüência. Se possível, espere por um ataque inimigo pelo ar, soque-o e contra-ataque com o "Lift" ou joelhada (Knee). Conforme pega-se o tempo correto dos golpes seus ataques tornam-se MUITO mais efetivos.

Finais

Fujin: Nossas forças da luz derrotaram Shinnok. Agora, eu posso retornar às minhas obrigações como o Deus do Vento da Terra.
Deus Ancião Amigo: Você serviu o seu elemento muito bem, Fujin! Mas nós temos uma nova missão para você.
(Brilha um raio de luz e Rayden aparece em seguida)
Rayden: Nossa batalha contra as forças de Shonnok está terminada. Eu preciso ir a minha nova posição como "Deus Ancião". E você, Fujin, precisa ficar no meu lugar como protetor da Terra.
Fujin: Rayden, será um honra suceder você.
Rayden: Tenha um cuidado especial com os mortais da Terra. Eles são grandes pessoas, mas têm a habilidade de se auto-destruir. Seja paciente e ofereça sua sabedoria e orientação.
Fujin: Adeus, Deus do Trovão. Eu não desapontarei você.
Rayden: Isso é porque eu escolhi você.

JAREK

Enredo

Trata-se do último sobrevivente do clã de Kano - um bando de ladrões e assassinos. O "Black Dragon" (Dragão Preto), Jarek, foi caçado pela agente da "Special Forces" (Forças Especiais) Sonya Blade por crimes contra a humanidade. Agora, com o crescimento do caos, Sonya mantém foco sobre a posição elevada de Jarek na organização de Quan Chi. É claro, Jarek quer ver seus adversários mortos e mantém seu comportamento antisocial.

Naturalidade: Interior da Austrália.
Gosta: Crime e Black Dragon
Detesta: Sonya Blade e Jax.
Comida Favorita: Canguru cru.

Biografia

Essa é a primeira aparição de Jarek na série Mortal Kombat. As únicas informações sobre esse lutador acusam que ele é o último sobrevivente dos "Black Dragon" - a qual pertencia Kano. Também sabe-se que entre os membros da gangue era considerado como o sucessor natural de Kano.

Trocar Cor

Segure START e aperte SA+CA+CR

Arma: Cimitarra

Nota Geral

6.29

MOVIMENTOS ESPECIAIS

CANNONBALL

← → CB

UPWARD CANNONBALL

← ↓ →, SA

THROWING STAR

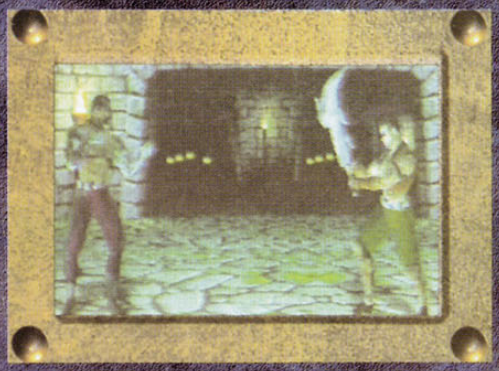
↓ ↙ ← SB

BACK FLIP

← ↓ ← CA

Jarek

ARMA: Cimitarra



Draw Weapon

→ → SA

Throw Weapon at Enemy

→ → SA

Step In and Stab

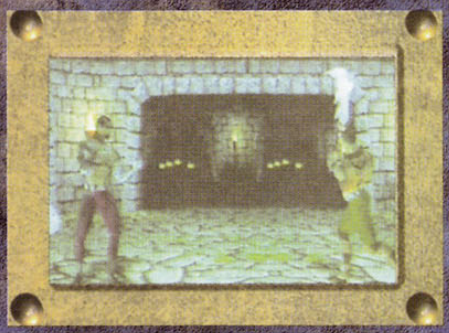
← SB

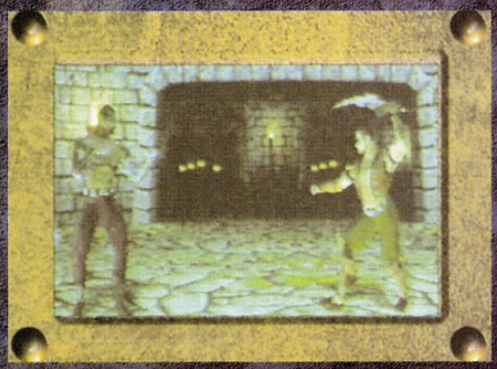
Step In and Slash Neck

← SA

Uppercut Slash

SA





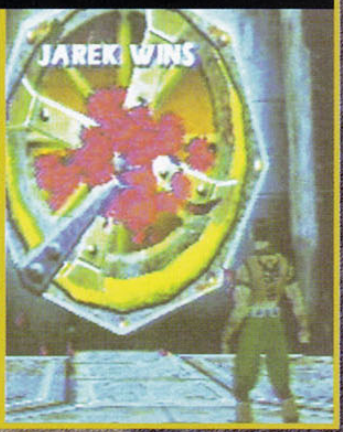
Overhead Slash

SB

FATALITIES

Fan Stage

→ ↓ → CA



Heart Rip

→ ← → → CB (encostado)

Jarek

COMBOS

WEAPON COMBOS

3 Hits, 31%: SA, SA, ⬅➡ CB
(A espada deve ser estar na mão)

AIR COMBO

(O jogador precisa socar o adversário no ar para iniciar os movimentos)

3 Hits, 19%: SA, SA, ⬇↙⬅ SB

GROUND COMBOS

5 Hits, 28%: SA, CA, ⬇ + SA, SA, pulo CA

6 Hits, 39%: SA, CA, ⬇ + SA, SA, pulo + CA, ⬅➡ CB

Max Damage 6 Hits, 44%: pulo + chute, SA, ⬇ + SA, SA, pulo + CA, ⬅➡ CB

5 Hits, 33%: pulo + CA, SA, ⬇ + SA, SA, pulo + CA

Estratégias

Contra Jogadores

Jarek é tão bom na defesa quanto no ataque. Quando estiver próximo ao oponente, tente usar seu "Ground Shaker" quantas vezes for possível. Lembre-se também que os bons jogadores defensivos usam SEMPRE projéteis (magias) pra manter seus inimigos afastados. Jarek, além de possuir uma magia MUITO forte, também é extremamente ágil. Em seus momentos ofensivos, use seu "Ground Shaker", pule sobre o inimigo com uma voadora e tente acertar os 2 ataques quase simultaneamente. Outra ataque bastate eficiente do lutador é o "Cannonball" - principalmente por sua alta velocidade. Assim, procure usar a "Cannonball" após ser derrubado pelo oponente, procurando o afastar-se do guerreiro.

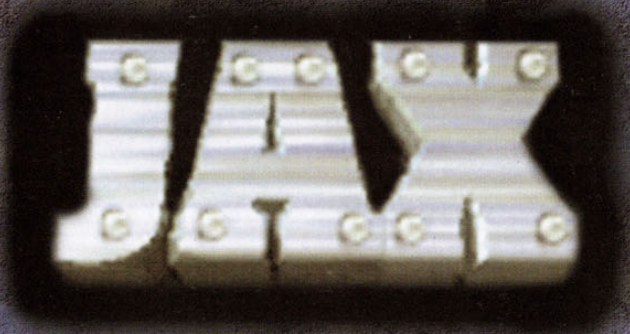
Contra Computador

Use seus ganchos para jogar o inimigo para o alto e tente ligar um "Combo" logo em seguida. Caso você NÃO saiba, o computador "adora" ser arremessado - pois parece MUITO fácil jogá-lo de um lado ao outro - o que também ajuda a manter uma distância mais segura do adversário.

Eventualmente, quando o oponente pular sobre você, caso NÃO queira arrebentá-lo com um HP, saiba que o "Vertical Roll" de Jarek também é MUITO eficiente pra pegar o sacana no meio do pulo. Pois é, acontece que para realizar esses ataques é necessária precisão e tempo certo para efetuá-los - em caso contrário o computador pode-se derrubá-lo à lona.

Finais

Sonya: Acabou, Jarek. Shinnok está morto. Os mocinhos venceram. Você volta comigo!
Jarek: Nunca, Sonya. Eu ajudei na derrota de Shinnok. Agora me declaro membro da "Special Forces", a "Black Dragon" continua viva!
Sonya: A "Black Dragon" morreu com Kano. Você é o único sobrevivente, Jarek!
Jarek: Nunca! AAAhhhhhhhhhh!
Sonya: Venha, Major Briggs. Aqui é Lt. Sonya Blade. O quê? AAAhhhhhhhhhh!
Jax: Sonya, aqui é o Major Briggs. Sonya, aqui é Briggs, você está aí?



Trocar Cor

Segure START e aperte SB+BL+CR

Arma
Tacape com espinho

Nota Geral

5.93

Enredo

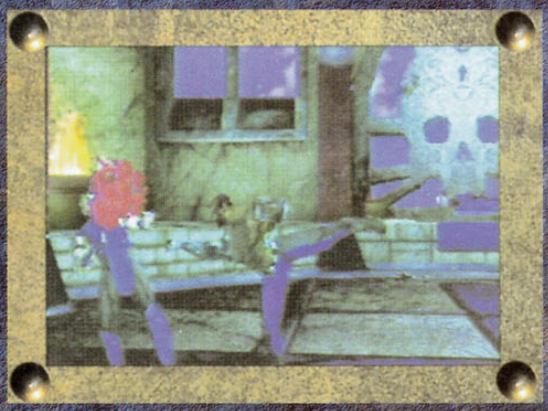
Quando Sonya desapareceu enquanto falava com o último sobrevivente do clã Black Dragon, automaticamente o Major Jackson Briggs tomou conta de seu posto na Special Forces. Jax sabia que a missão de Sonya era entrar numa batalha contra o líder das forças do mal, Shinnok - e que o duelo NÃO poderia ser perdido. Jax então mostra-se um aliado fundamental na conclusão da missão e buscará derrotar Shinnok de qualquer modo.

Naturalidade: Brooklyn, Nova Iorque.
Gosta: Sonya e Futebol Americano.
Detesta: Quem NÃO gosta de Sonya.
Comida Favorita: Hamburguer.

Biografia

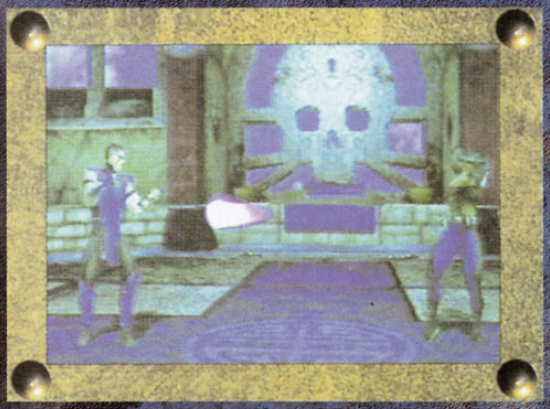
O herói americano teve sua primeira aparição em Mortal Kombat II. Em seu primeiro "campeonato", Jax foi considerado o homem mais forte já visto... mas, aumentando ainda mais sua capacidade física, para enfrentar Shao Kan em Mortal Kombat 3, foram-lhe acrescentados braços biônicos. Jax agora está extremamente confiante e crê que seu desempenho e forma estão nas melhores condições já vistas.

MOVIMENTOS ESPECIAIS



Dash Punch

↓ ↙ ← SB



Fireball

↓ ↘ → , SB

Back Breaker

BL (no ar)

Ground Pound

→ → ↓ CB

Multi Trow

SB (fechar)
CR + BL + CA,
SA + SB + CB, SA + BL + CB,
SA + SB + CA + CB

Jax

ARMA: Tacape com espinho

Draw Weapon

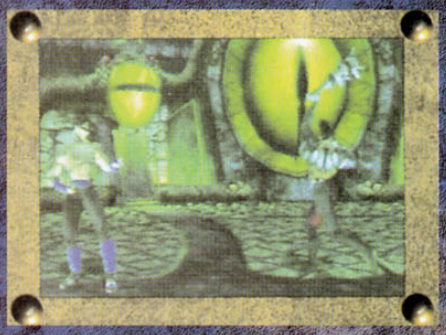
↓↘→ SA

Throw Weapon at Enemy

↓↘→ SA

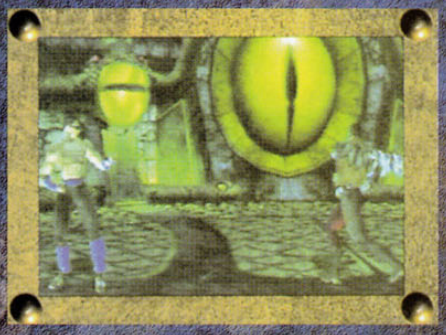
Uppercut Swing

← SB



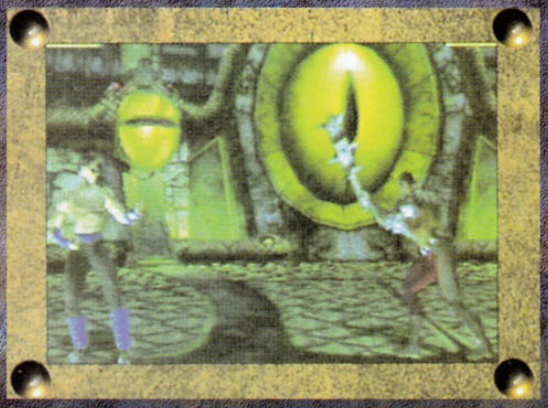
Backhand Swing

SB



Forehand Swing

→ SA



Overhead Swing

SA

FATALITIES

Fan Stage

→ → ← CB

Arm Rip

Segure CB 2 segundos, → → ↓ → , solte CB (encostado)

Jax

COMBOS

WEAPON COMBOS

5 Hits, 33%: SA, CA, CA, ↓↘→ SA

AIR COMBOS

(O jogador precisa socar o adversário no ar para iniciar os movimentos)

3 Hits, 15%: SA, SA, BL (no ar)

3 Hits, 18%: SA, SA, ↓↙← SB

GROUND COMBOS

5 Hits, 31%: SA, CA, ↓ + SA, SA, ↓↙← SB

5 Hits, 36%: SA, CA, ↓ + SA, SA, pulo + chute, BL (no ar)

Max Damage, 6 Hits, 40%: pulo+CA, SA, ↓ + SA, SA, pulo + CA, ↓↘→ SB

Estratégias

Contra Jogadores

Jax é MUITO poderoso, mas também é MUITO lento! Sua melhor habilidade ofensiva é manter-se na defesa... é isso mesmo! Controlando Jax é possível vencer um combate facilmente permanecendo do outro longe de seu oponente, mantendo-se do outro lado da tela. Use seu "Ground Pound" quantas vezes for possível e SEMPRE mantenha uma boa distância. Lembre-se que se um oponente aproximar-se MUITO poderá facilmente aplicar-lhe um "Combo". Então, pra mantê-lo longe, use "Fireball". Feito isso, quando o oponente pular sobre você, tem-se 3 opções:

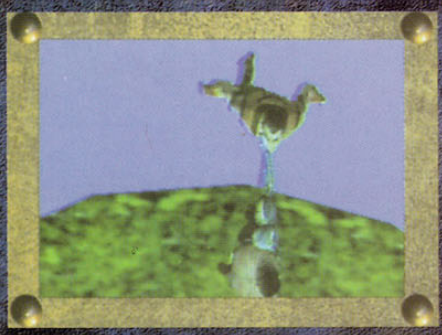
1ª: usar um HP para jogá-lo para o alto.
2ª: usar o "Back Breaker".
3ª: usar o "Dash Punch" quando o adversário estiver bem perto de você.

Contra Computador

Jax é um dos personagens mais difíceis de se dominar e será preciso controlar MUITO bem TODAS as opções de golpes que Jax possui em seu arsenal para uma luta corpo-a-corpo - mesmo procurando SEMPRE manter distância do inimigo. É claro, o computador SEMPRE tentará fazer um contato mais agressivo, pulando para aproximar-se de Jackson Briggs e aplicar-lhe um "Combo". Quando possível, use o "Ground Pound" em seus "Combos" e veja que ele funciona tão bem como o "Back Breaker" - suas armas mais poderosas.

Finais

Sonya: Acabou, Jarek. Shinnok está morto. Os mocinhos venceram. Você volta comigo!
Jarek: Nunca, Sonya. Eu ajudei na derrota de Shinnok. Agora me declaro membro da "Special Forces", a "Black Dragon" continua viva!
Sonya: A "Black Dragon" morreu com Kano. Você é o único sobrevivente, Jarek!
Jarek: Nunca! AAAhhhhhhhhhh!
Sonya: Venha, Major Briggs. Aqui é Lt. Sonya Blade. O quê? AAAhhhhhhhhhh!
Jax: Sonya, aqui é o Major Briggs. Sonya, aqui é Briggs, você está aí?
(local onde Jax estava com o rádio)
Jax: Indo para algum lugar, Jarek?
Jarek: Jax? I achava que você estava...
Jax: Você achava que eu estava o quê? Morto? Como minha parceira que você jogou do penhasco?
Jarek: Eu! Eu sinto muito, Jax! Por favor! Não me jogue! Espere, eu prometo...
Jax: Tarde demais, Jarek!
Jarek: Você não pode me jogar. Você tem de seguir à lei. Você tem que me prender! Espere! Espere! Isso é uma brutalidade! Você não pode fazer isto!
Jax: Errado, Jarek!



KAI

Enredo

Sendo membro formado pela "White Lotus Society", Kai aprendeu suas habilidades dos grandes mestres vindos da Ásia. Ele está voltando para a América de uma longa jornada pelo leste com o novo amigo e aliado, Liu Kang. Agora, também aliando suas forças ao lado de Rayden na batalha contra Shinnok.

Trocar Cor

Segure START e aperte SA+BL+CB

Arma: Lança

Naturalidade: Detroit, Michigan.
Gosta: Estudar artes marciais e o estilo Shaolin.
Detesta: Tudo que é mal.
Comida Favorita: costelas do restaurante BBQ.

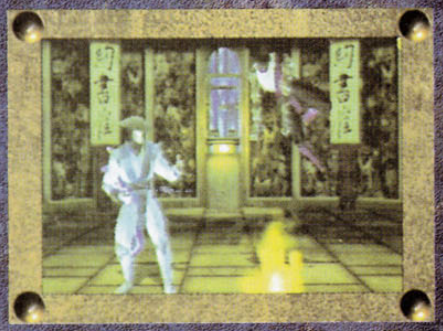
Biografia

Também é um dos lutadores estreantes na série Mortal Kombat. Membro formado pela "White Lotus Society", Kai aliou-se à Liu Kang para ajudar o Deus do Trovão, Rayden, na luta contra as forças do mal controladas por Shinnok.

Nota Geral

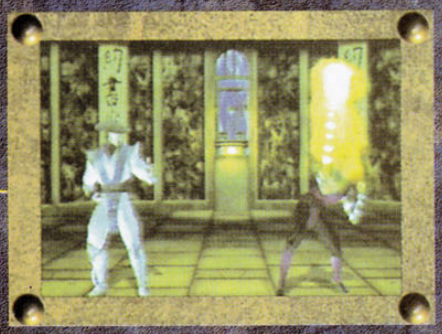
4.0

MOVIMENTOS ESPECIAIS



Down Fireball

→ → SB (pode ser feito no ar)



Up Fireball

← ← SA

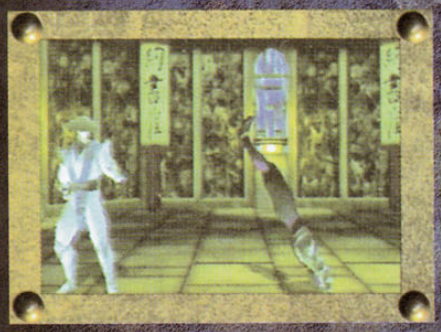
Handstand

BL + CB

Spin

(Após acionar Handstand)

segure SB (Blk para voltar)



Leg Kick Up

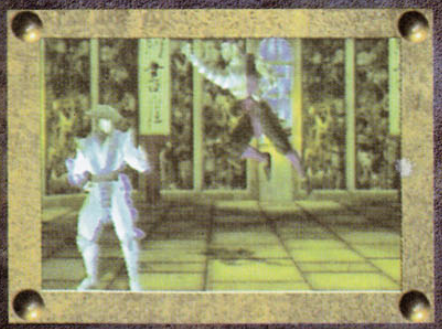
(Após acionar Handstand)

CA

Leg Kick Straight

(Após acionar Handstand)

CB



Diagonal Square Wave Punch

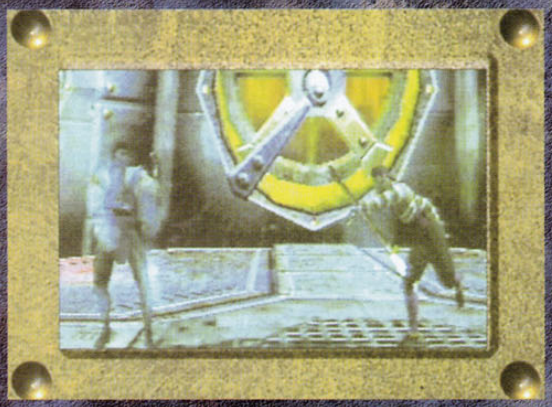
↓ ↘ → SA

Kai

ARMA: Lança

Draw Weapon

↓↙← SA



Throw Weapon at Enemy

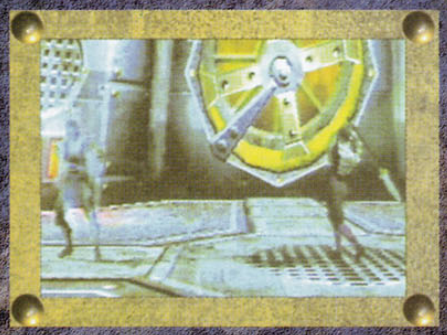
↓↙← SB

Overhead Slash

SB

Uppercut Slash

SA

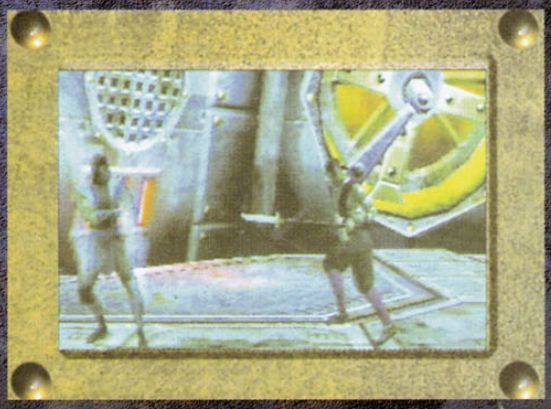


Leg Trip

← SB

Dash and Stab

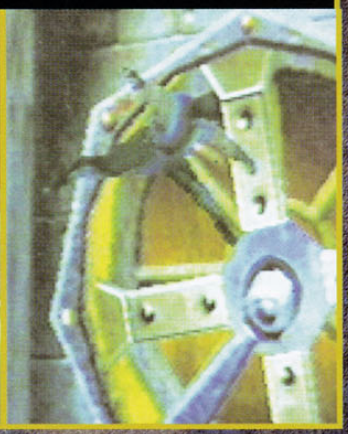
← SA



FATALITIES

Fan Stage

→ → ↓ BL



Body Rip

↑ → ↑ ← CA (encostado)

Kai

COMBOS

WEAPON COMBOS

Max Damage 4 Hits, 33%: SA, CA, ↓↙← SB,← + SB

Max Damage 6 Hits, 41%: CA, CA, ↓↙← SB, → + SB, → +SB, → +SB

AIR COMBO

(O jogador precisa socar o adversário no ar para iniciar os movimentos)

3 Hits, 19%: SA, pulo + CA, ↓↘→ SA

GROUND COMBOS

3 Hits, 27%: após "Handstand" segure ↓+SB

4 Hits, 26%: SA, CA, ↓ + SA, Uppercut

5 Hits, 29%: SA, CA, ↓+ SA, ↓+ SA, ↓↘→ SA

Estratégias

Contra Jogadores

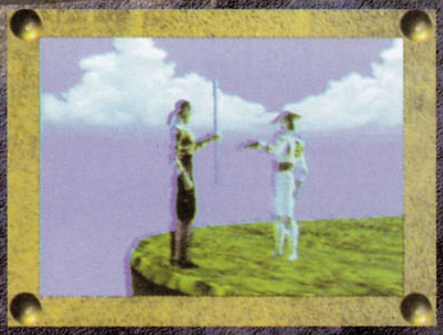
Bem, algumas pessoas podem achar o contrario, mas as magias "Down Fireball" e "Up Fireball" são apenas "virtualmente" diferentes e NÃO causam uma mudança de estrategia por parte do adversario. Pra fugir desses ataques o inimigo so precisa pular ou abaixar-se... uma frescura! No entanto, NÃO podemos esquecer do "Diagonal Dash" - que so funciona quando o opoente pula sobre você e, como pegar o tempo certo do ataque é dificil, acaba sendo eficaz em apenas 40% dos casos... outro especial desperdiçado! Seria bom NÃO escolher Kai como personagem mas, se você aceitou o desafio, sua melhor estrategia é permanecer à distância do inimigo lançando continuamente "Fireball" para afstar a possibilidade de levar um "Combo" massacrante do inimigo.

Contra Computador

Graças aos ceus o computador responde ruim quando se está no controle de Kai. Pra vencê-lo a tatica de lançar Fireball à distância é a melhor. No entanto, se isso falhar, procure acertar um soco quando o inimigo pular sobre você ou entre um "Combo" no momento de contra-atacar o oponente.

Finais

Rayden: Você lutou bem, Kai. Você é agora um verdadeiro guerreiro "Shaolin".
Kai: Obrigado, Rayden, mas eu não estou interessado em ser um guerreiro "Shaolin" mais nenhuma vez.
Rayden: O que você irá fazer?
Kai: Eu não sei! Vagar pela Terra, procurar meu interior, um monte de coisas.
Rayden: Bom, talvez você possa usar isso em sua jornada.
Kai: O seu Cajado da Luz?
Rayden: Ele guarda o poder do Trovão de da Luz. Use-o com sabedoria e ele mostrará à você o caminho que leva à imortalidade. Você merece isto!
Kai: Obrigado, Rayden! Eu não irei falhar!



LIU KANG

Enredo

Até agora como campeão imortal da série Mortal Kombat, Liu Kang encontrou sua própria força interior ao aventurar-se pelo Reino de Edenia, enquanto tentava resgatar a princesa Kitana das garras de Quan Chi. Agora, na Terra, Liu Kang está disposto a formar uma equipe de defensores do planeta dispostos a entrar na terra natal de Kitana para ajudar o sábio Rayden em sua batalha contra o terrível Shinnok.

Naturalidade: Hong Kong, China.
Gosta: Kitana, vida e de seu templo.
Detesta: mal.
Comida Favorita: Atum com arroz.

Biografia

Kang fez sua aparição no primeiro jogo da série e já iniciou sua carreira ganhando o título de campeão do torneio. Depois, ainda chegou a perder o campeonato, mas recuperou seu prêmio novamente. Agora, alia-se a Rayden na batalha contra as forças do mal lideradas por Shinnok.

Trocar Cor

Segure START e aperte BL+CA+CB

Arma
Dragon
Sword

Nota Geral

6.64

MOVIMENTOS ESPECIAIS

High Fireball

→ → SA

Air Fireball

→ → SA (no ar)

Lown Fireball

→ → CB

Flying Kick

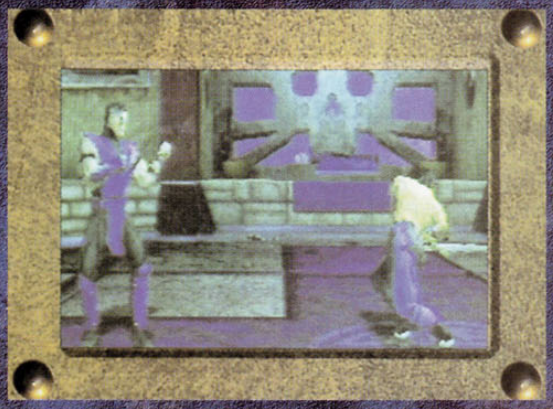
→ → CA

Bike Kick

Segure CB 3 segundos e solte

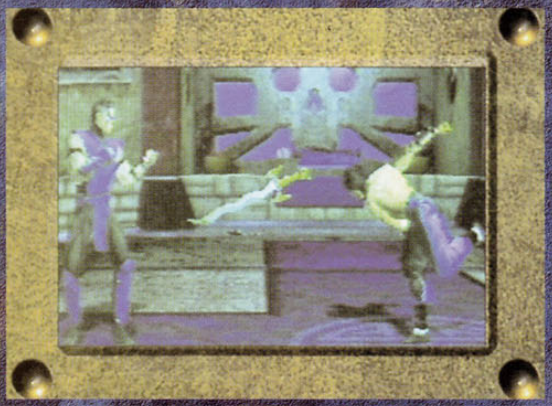
Liu Kang

ARMAS: Espada do Dragão



Draw Weapon

← → CA



Throw Weapon at Enemy

← → CB

Downward Slash

SB

Step and Stab

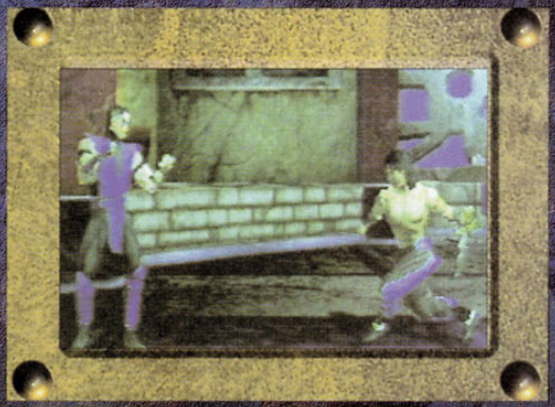
SA (repita para continuar)

Dash Stab

← SA

Turn and Slice

← SB



FATALITIES

Fan Stage Fatality

→ → ← SB

Dragon Fatality

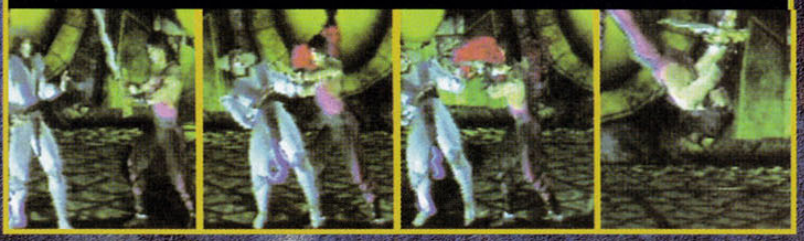
(a um pouco mais de um passo) → → → ↓BL + CB + CA

Liu Kang

COMBOS

WEAPON COMBOS

Max Damage 9 Hits, 44%: CA, (segure ➡) + SA, SA, SA, SA, SA, SA, SA, SA



Max Damage 6 Hits, 46%: SA, CA, CA, ⬅ ➡ CB, ➡ + SB, ➡ ➡ LP

AIR COMBOS

(O jogador precisa socar o adversário no ar para iniciar os movimentos)

3 Hits, 19%: SA, pulo + CA, ➡➡CA

3 Hits, 14%: SA, SA, ➡➡ SB

5 Hits, 31%: SA, SA, pulo + CA, Bike Kick, Flying Kick

GROUND COMBOS

6 Hits, 33%: SA, CA, ⬇ + SA, SA, pulo + SA ➡➡ SA (no ar)

5 Hits, 33%: pulo + SA, SA, ⬇ + SA, Bike Kick, ➡➡ CA

4 Hits, 33%: pulo + CA, Bike Kick, Flying Kick, ➡➡ SB

Estratégias

Contra Jogadores

Liu Kang é disparado o MELHOR lutador de TODOS os "kombatentes" - podendo enfrentar com vantagens qualquer adversário do torneio. Suas características mostram MUITO equilíbrio e poder em mãos, abrindo MUITOS caminhos para se enfrentar o adversário. Primeiro, se você quiser ser um lutador defensivo, pode correr pra longe e comer a lançar Fireball sobre seu adversário, inclusive no ar, pra evitar os saltos inimigos. Já no chão, ou próximo ao oponente, o Bike Kick é um ataque devastador e pode ainda ser usado contra os pulos adversários. Caso queira aproximar-se rapidamente e assustar o inimigo, o movimento do Flying Kick é ótimo... experimente!

Contra Computador

Mais uma vez, também contra o computador, Liu Kang se mostra extremamente eficiente e tem vários golpes de fácil aplicação. O computador NÃO comete os mesmos erros de um humano mas, no entanto, faz suas próprias mancadas. De longe, pra atacar o oponente, pule e solte Fireball na altura da cabeça do inimigo. Quando estiver perto, procure pular nas costas do adversário, vire com uma voadora e de seqüência com um Bike Kick ou Flying Kick... isso é literalmente de matar! Nos combates iniciais essa tática é 100% eficiente quando aplicada no momento certo... já nos duelos finais a tática é 50% eficiente - mas extremamente boa!

Finais

Liu Kang: A guerra acabou. Eu mais uma vez defendi meu título de campeão de "Mortal Kombat" e também o reino da Terra. Mas eu falhei em salvar o reino de "Edenia"... e fazendo isso eu perdi Kitana - para sempre. Kitana?
Kitana: Sim, Liu Kang. Isso sou eu!
Liu Kang: Mas eu achava...
Kitana: Com a destruição de Shinnok você não apenas salvou a Terra, mas também salvou meu reino. Por isso serei eternamente grata e nunca poderei retribuir.
Liu Kang: Saber que você sobreviveu é tudo o que eu precisava.
Kitana: Como detentora do trono de meu reino eu ofereço à você a chance de seguir ao meu lado - como Rei de Edenia - para sempre.
Liu Kang: Eu não posso aceitar sua oferta. Eu pertenço à Terra e defendo o título de campeão do "Mortal Kombat".
Kitana: Então eu desejo boa sorte à você, Liu Kang - em todas as suas jornadas.
Liu Kang: Adeus, princesa Kitana.

QUAN CHI™

Enredo

Sendo um poderoso feiticeiro vagando pelo universo e também detentor de uma habilidade esplendida em artes negras, Quan Chi usa seus poderes para libertar o sábio Deus do Mal, Shinnok, dos confins de "Netherealm" - passando a servir Shinnok logo que este aparece. Com isso, Quan Chi consegue uma ótima posição e torna-se o segundo ser mais importante de "Netherealm".

Trocar Cor

Segure START e aperte SA+CA+CR

Naturalidade: Desconhecida.
Gosta: De TODOS que servirem à ele.
Detesta: TODOS.
Comida Favorita: Mexilhão cru.

Arma
Espada do Dragão

Biografia

Quan Chi é um poderoso mago que fez sua primeira aparição em Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero. Ele é o responsável pela morte de Scorpion e toda sua família e volta em Mortal Kombat 4 para ajudar Shinnok em sua guerra pela conquista da Terra, podendo vingar-se de Rayden e ainda aumentar seus poderes.

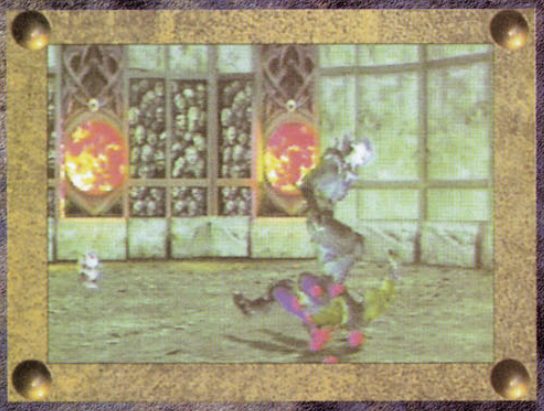
Nota Geral

6.00

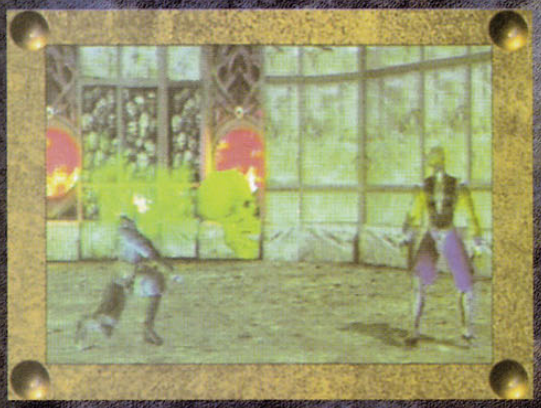
MOVIMENTOS ESPECIAIS

Slide
→ → CA

Weapon Steal
→ ← SA



Teleport Dance
→ ↓ CB

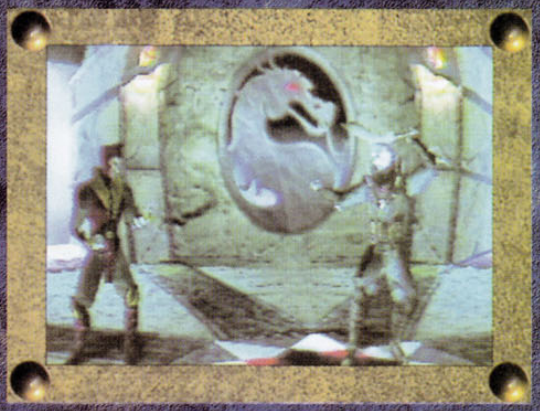


Skull Throw
→ → SB

Air Throw
BL (no ar)

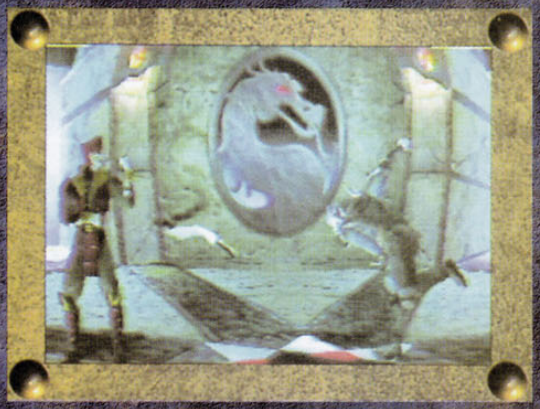
Quan Chi

ARMA: Espada do Dragão



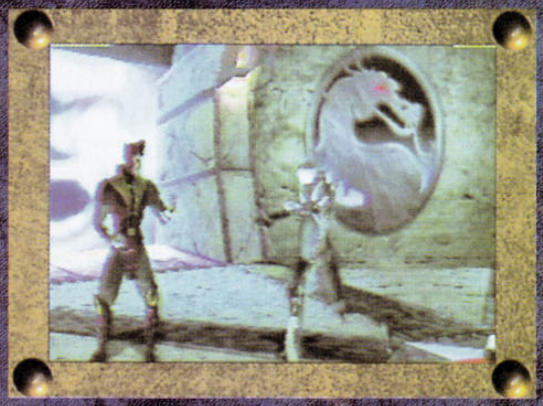
Draw Weapon

↓ ↙ ← CA



Throw Weapon at Enemy

↓ ↙ ← CA

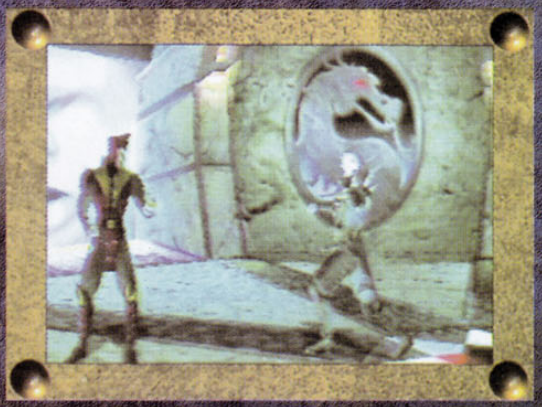


Uppercut Slash

SA

Overhead Slash

SB



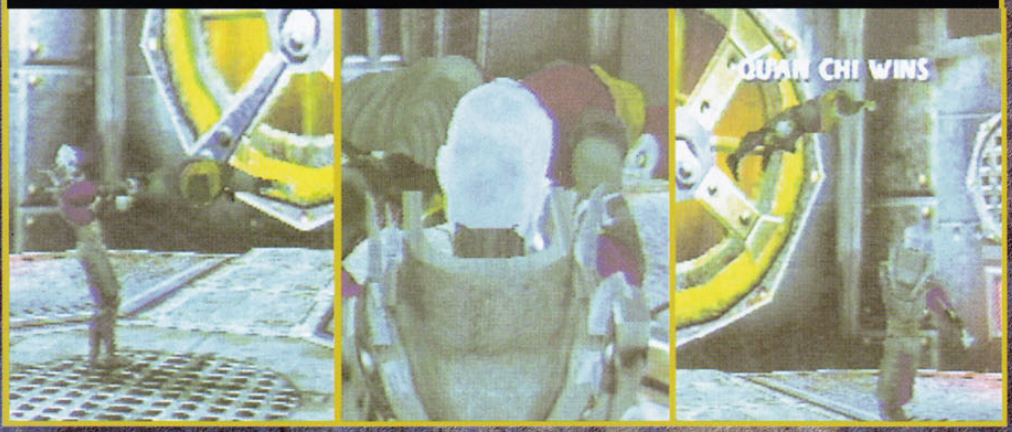
Step and Slash Neck

← SB ou SA

FATALITIES

Fan Stage

→ → ↓ SA



Leg Rip and Pound

segure CB, → ↓ → e solte CB

Quan Chi

COMBOS

WEAPON COMBOS

3 Hits, 29%: SA, CA, ↓↙← CA

4 Hits, 35%: CA, CA, SA, →, → SB

AIR COMBO

(O jogador precisa socar o adversário no ar para iniciar os movimentos)

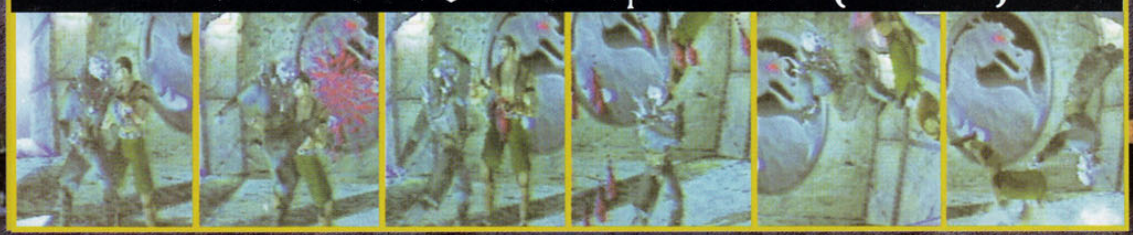
3 Hits, 13%: SA, SA, → → SB

GROUND COMBOS

5 Hits, 38%: SA, CA, ↓ + SB, ↓ +CA, → ↓ CB (Evil Dance)

5 Hits, 28%: SA, CA, ↓ +SA, ↓ +CA, → → SB (Skull)

6 Hits, 39%: SA, CA, ↓ +SA, SA, pulo +CA, BL (Air Throw)



Estratégias

Contra Jogadores

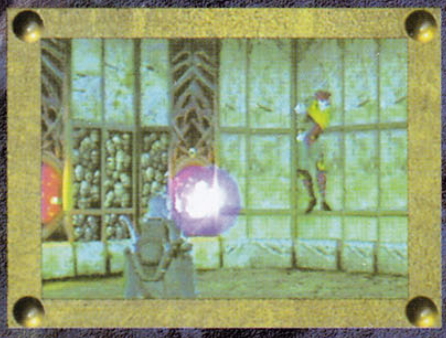
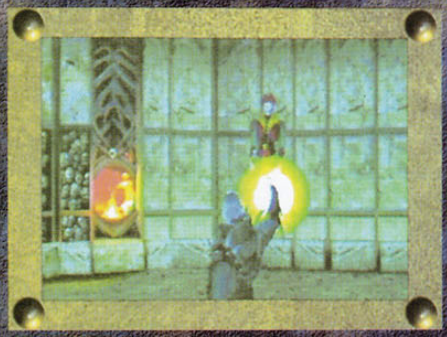
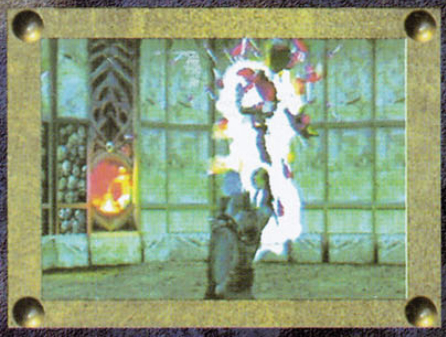
Para os iniciantes, como chefe Quan Chi pode parecer um tanto fraco... mas será que é possível dizer isso dele quando se está no controle do personagem? Quan Chi é possuidor de ótimas qualidades e tem a capacidade de agarrar as armas arremessadas pelos inimigos contra ele - usando o "Steal Weapon" pra pegá-las. Quando um oponente pula sobre Quan pode-se usar o "Teleport Dance" para acertar o oponente ainda no ar... mas é preciso técnica apurada pra isso devido à velocidade do movimento. Outro momento crítico ocorre quando você acha que a batalha está um tanto difícil e o inimigo NÃO sai de sua cola. Nessas horas, use o "Teleport Dance" para chagar são outro lado da tela e arremesse algumas "Green Skulls"... caso a técnica NÃO funcione é só correr - lembrando que Quan Chi também é ótimo corredor.

Contra Computador

Evite usar o "Teleport Stomp" à vontade, principalmente quando encontrar algum inimigo que pode arremessar no ar. Quando isso ocorre geralmente o inimigo defende seu ataque e agarra-o em seguida, arremessando Quan Chi no chão. Seja esperto e use a arma do próprio inimigo, agarrando-a com o "Weapon Steal". Lembre-se também de contra-atacar os saltos do computador contra você usando o "Teleport Stomp" e procure soltar MUITAS "Green Skulls" para manter seus adversários à distância.

Finais

Shinnok: Como pagamento por seus leais serviços, Quan Chi, eu dou como presente sua existência.
Quan Chi: Minha existência?
Shinnok: Você não entendeu, feiticeiro? Eu consumo todas as energias, incluindo as forças da vidas de todas as vidas. Mas eu irei dispensar você.
Quan Chi: Se não fosse eu você ainda seria uma alma torturada, perambulando pelo inferno de "Netherealm".
Shinnok: Você pretende me questionar?
Quan Chi: Eu faço mais que questionar você, Shinnok! Eu desafio você.
Shinnok: Então você irá morrer!
Shinnok: O quê?
Quan Chi: Seus poderes não fazem efeito contra mim, Shinnok.
Shinnok: Como isso pode acontecer?
Quan Chi: Eu tenho em minha posse o seu velho Amuleto Sagrado. Anos atrás, eu dei à você uma cópia exata enquanto guardei o original comigo. Eu enganei Rayden. Agora eu sou o juiz supremo e você, Deus Ancião, está acabado!

GAME-X A REVISTA QUE DETONA!

GX1☐

GX2☐

GX3☐

GX4☐

GX5☐

GX6☐

GX7☐

GX8☐

GX9☐

GX10☐

GX11☐

GX12☐

GX13☐

GX14☐

GX15☐

GX16☐

GX17☐

GX18☐

GX19☐

GX20☐

GX21☐

GX22☐

GX23☐

GX24☐

GXE1☐

GXE2☐

GXE3☐

GXE4☐

GXE5☐

GXE6☐

GXE7☐

GXE8☐

GXE9☐

GXE10☐

GXE11☐

GXE12☐

Complete também sua coleção de Especiais Game-X!

GXPS1☐

Assinale abaixo as revistas que você deseja receber:

GAME-X					***3,50 cada***
GX1☐	GX2☐	GX3☐	GX4☐	GX5☐	GX6☐
GX7☐	GX8☐	GX9☐	GX10☐	GX11☐	GX12☐
GX13☐	GX14☐	GX15☐	GX16☐	GX17☐	GX18☐
GX19☐	GX20☐	GX21☐	GX22☐	GX23☐	GX24☐
ESPECIAL GAME-X					***3,00 cada***
GXE1☐	GXE2☐	GXE3☐	GXE4☐	GXE5☐	GXE6☐
GXE7☐	GXE8☐	GXE9☐	GXE10☐	GXE11☐	GXE12☐
Revista PÔSTER GAME-X					***1,99 cada***
GXPS1☐					

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

TEL.: _____

CIDADE: _____

Envie cheque nominal à **TRAMA** ... *alor total do pedido, para* **CAIXA POSTAL 19113 - CE... 70 - SÃO PAULO - SP** *e você receberá em sua casa sem de... esas de correio.*

VALE XEROX

Retro AVENGERS

Complete sua X-coleção